

Efektivitas Penggunaan Cerita Anak Dalam Mengembangkan Kreativitas Menggambar Siswa SD Di Kecamatan Banawa Kabupaten Donggala

Yun Ratna Langgadesa*, Muliati Mursak and Faidhul Inayah

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tadulako, Palu 94148, Indonesia

Abstract-*The teacher's lack of artistic skills and examples of drawings that students can see results in students' images limited to the pictures of mountains, trees, houses, or cheating on books and pictures displayed in the classroom. This research tries to see the effectiveness of using stories as a solution to develop creativity both in finding new creative ideas and new drawing objects in elementary school. This research was classroom action research. The results showed that the average score of learning outcomes in cycle I was 47 and increased in cycle II to 83. The effectiveness of learning increased from cycle I to cycle II, as seen from the 4 assessment indicators. From the results of the study, it can be concluded that the implementation of learning the art of drawing using stories in grade IV students at SDN 2 Banawa can increase the effectiveness of learning which can be seen from the achievement of learning objectives. In addition, the implementation of learning to draw using stories as a drawing idea using an inspirational approach in grade 4th SDN 2 Banawa can improve students' creativity in finding new objects in pictures.*

Keywords: *Effectiveness of stories, Drawing, Creative*

I. PENDAHULUAN

Salah satu potensi dasar pada diri anak yang perlu dikembangkan sejak dini adalah potensi Kreativitas. Seni rupa merupakan salah satu mata pelajaran dalam kurikulum 2013 sebagai upaya mengasah kreativitas anak. Cara sederhana dalam mengembangkan Kreativitas seorang anak ialah dengan membuat karya dua dimensi khususnya dalam bentuk kegiatan menggambar (Chad-Friedman et al., 2019). Melalui gambar anak, seorang guru maupun orang tua dapat mengkaji berbagai hal khususnya yang berkaitan dengan pengalaman, fantasi, imajinasi, tingkat kecerdasan, kebebasan berekspresi, kreativitas, dan aspek-aspek kejiwaan lainnya (Miao, 2020).

Kreativitas seorang anak akan berkembang apabila anak didik tersebut paham menggambar bukan hanya sekedar refleksi atau rekreasi jiwa tetapi didalamnya terkandung hasil pemikiran dan perasaan yang dituangkan kedalam karya, sehingga karya gambar dapat menjadi sarana komunikasi tidak langsung. Peran guru sangatlah penting untuk membuat anak didik bisa berfikir bagaimana membuat karya yang dapat mengungkapkan perasaannya.

Berdasarkan hasil observasi, maka bercerita merupakan satu cara yang dianggap efektif bisa diterapkan oleh guru untuk memberikan stimulasi dalam meningkatkan kreativitas serta ide berkarya menggambar siswa. Bercerita merupakan aktivitas menuturkan sesuatu yang mengisahkan tentang perbuatan, pengalaman, atau kejadian yang sungguh-sungguh terjadi maupun hasil rekaan (Aprianti, 2013). Dengan mendengarkan cerita anak bisa menumbuhkan imajinasi, karena bercerita merupakan kegiatan yang menyenangkan serta memberikan pesan-pesan tersendiri oleh pendengar.

Bercerita menjadi stimulasi yang berdampak positif bagi perkembangan kreativitas menggambar anak (Roihannah, 2020). Anak terbiasa berkonsentrasi pada suatu topik, berani mengembangkan kreasinya, merangsang anak untuk berpikir secara imajinatif serta bertambah perbendaharaan kata barunya. Bercerita merupakan kegiatan yang menghasilkan nilai-nilai budaya, sosial, keagamaan, menanamkan etos kerja, etos waktu, dan adapat mengembangkan fantasi pada anak. Oleh karena itu, kegiatan bercerita tidak hanya untuk mempengaruhi perkembangan intelektual anak tetapi perkembangan psikisnya juga (Aprianti, 2013). Diharapkan dengan mendengarkan bercerita para siswa tidak hanya menggambar pemandangan saja tetapi dapat mengasah kemampuannya untuk menghayalkan kejadian dalam cerita dan menggambarkannya.

Cerita yang digunakan pada penelitian ini ialah cerita rakyat asal Sulawesi Tengah dengan judul “Asal Mula Ikan Duyung”. Cerita ini dianggap ringan dan cocok untuk siswa SD di kecamatan Banawa yang tinggal di pesisir pantai, selain itu cerita ini mengandung pesan moral yang baik untuk para siswa. Masalah dalam penelitian ini adalah (1) Bagaimana kegiatan menggambar dengan cerita dapat meningkatkan kreatifitas anak, (2) Bagaimana kegiatan menggambar dengan cerita dapat meningkatkan efektifitas pembelajaran. Manfaat penelitian ini antara lain (1) menghasilkan pembelajaran seni rupa berbasis cerita yang dapat menumbuhkan ide berkarya dalam menggambar. (2) Merangsang siswa untuk memiliki karakter jujur dan kerja keras dalam mengekspresikan pikirannya kedalam gambar. (3) Menambah pilihan model pembelajaran yang dapat digunakan di Sekolah Dasar.

II. METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) yang menggunakan 2 siklus (Meesuk et al., 2020). Tempat pelaksanaan penelitian di SDN 2 Banawa Kecamatan Banawa Kabupaten Donggala yang merupakan sekolah inti gugus 1 Harapan Bangsa sehingga dapat menjadi percontohan bagi SD lain yang segugus. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas 4 di SDN 2 Banawa sebanyak 22 siswa. Prosedur penelitian dilakukan dengan beberapa tahapan diantaranya (tabel 1)

Tabel 1. Prosedur Penelitian

Tahapan	Kegiatan
Observasi	Dilakukan dengan melihat kemampuan awal siswa dalam melakukan menggambar
Perencanaan	a. mempersiapkan media dan sumber pembelajaran, b. Setting kelas pembelajaran bercerita c. Mempersiapkan waktu dan rencana pembelajaran
Pelaksanaan	a. Peneliti mensetting kelas membentuk satu lingkaran besar. b. Peneliti membuka kegiatan dengan doa dan salam. c. Peneliti menginformasikan kepada anak-anak kalau bu guru akan bercerita. d. Peneliti menyebutkan judul buku yang akan dipakai buat bercerita. Kemudian peneliti menyebutkan nama tokoh-tokoh yang ada dalam cerita, penerbit dan nama pengarang buku cerita bergambar. e. Peneliti memulai bercerita dengan buku cerita bergambar. f. Peneliti mengulas tentang isi cerita bergambar. g. Peneliti mengulas ulang isi cerita bergambar untuk mengetahui sejauh mana anak merespon isi cerita. h. Di akhir kegiatan peneliti ini, peneliti melakukan review kegiatan anak selama proses kegiatan bercerita berlangsung. Peneliti melakukan tanya jawab dan mengobservasi kreativitas anak yang dibantu kepala sekolah dan guru kelas
Refleksi	mencakup analisis, sintesis, dan penilaian terhadap hasil pengamatan atas tindakan yang dilakukan dan apabila terdapat masalah dari proses refleksi maka dilakukan proses pengkajian ulang melalui siklus berikutnya

Instrumen penelitian yang digunakan terdiri dari lembar observasi, kertas gambar, rubrik penilaian, pensil warna, rautan, penghapus, pensil. Data yang dianalisis secara diskriptif kualitatif dengan analisis interaktif yang terdiri dari reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan dilakukan dalam bentuk interaktif dengan pengumpulan data sebagai suatu proses siklus. Untuk menentukan keberhasilan dan keefektifan penelitian,

maka indikator keberhasilan penelitian ini adalah kreativitas anak didik mengalami peningkatan lebih dari 75 %.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas IV SDN 2 Banawa untuk melihat sejauh mana kreativitas siswa dalam menggambar. Terlebih dahulu peneliti mengadakan observasi untuk melihat informasi awal dengan melihat karya-karya siswa yang terpajang pada dinding kelas, sekaligus memperhatikan metode yang digunakan guru ketika memberi instruksi ketika pembelajaran menggambar berlangsung. Peneliti juga melihat kesulitan-kesulitan yang dialami guru dan murid ketika proses belajar mengajar berlangsung.

Dari hasil observasi awal di temukan bahwa siswa kurang mendapatkan stimulus dari guru ketika proses berkarya, selain itu siswa kurang diberi referensi gambar sehingga siswa akhirnya menggambarkan hal yang sama secara terus-menerus dengan perubahan yang amat rendah. Maka dari hasil observasi peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan cerita anak dapat membantu untuk memperluas ide berkarya siswa, dengan metode bercerita sehingga memungkinkan anak menemukan inspirasi baru dalam berkarya.

Siklus I

Pada siklus I peneliti mencoba untuk meningkatkan kemampuan siswa agar lebih berkembang dibandingkan pengamatan pada saat pra-siklus. Peneliti kemudian mempersiapkan rancangan pembelajaran serta rubrik penilaian untuk melihat hasil menggambar siswa. Pada rubrik, peneliti memfokuskan penilaian terhadap beberapa aspek yakni mengandung tema, menggambarkan objek baru, menggambarkan suasana sesuai tema gambar, menggambarkan adegan dan menggambarkan tokoh.

Setelah perlakuan pada siklus I didapatkan hasil tes pada siklus ini mengalami sedikit sekali peningkatan dari pada saat observasi awal. Terlihat dari rubrik penilaian dimana nilai pada siklus satu rata-rata 46,82, jauh dari nilai KKM yang sudah ditentukan yakni 75,00. Siklus satu menunjukkan hasil belajar siswa yang masih jauh dari nilai KKM. Hal ini disebabkan karena guru terlalu banyak memberi referensi gambar cerita rakyat

sebagai media pembelajaran, sehingga siswa menjadi bingung memilih tema untuk dijadikan gambar. Selain itu guru belum maksimal dalam pengkondisian kelas dengan media baru, sehingga pembelajaran belum terlaksana dengan efektif, sehingga situasi belajar menjadi tidak menentu. Guru juga kurang memotifasi siswa untuk lebih menggali iside menggambar dari apa yang mereka lihat. Kemungkinan lain adalah karena siswa masih takut dan ragu mencoba hal baru dalam menggambar dan masih berpatokan pada karya-karya sebelumnya.



Gambar 1. Contoh Karya siklus satu oleh Rizqi Aditya dan Fatir Safaat

Siklus II

Pada siklus II peneliti kemudian merancang rencana penelitian dengan mempersiapkan rancangan pembelajaran yang berisi tambahan perlakuan terhadap siswa, lembar observasi yang berisi aspek yang harus dinilai pada gambar, serta materi pembelajaran yakni cerita rakyat Sulawesi tengah yang dianggap dekat dengan keseharian peserta didik yang tinggal di pesisir pantai. Hal ini dianggap dapat membantu siswa karena cerita rakyat “Putri Duyung” dekat dengan kehidupan mereka di Sulawesi Tengah dan dirasa lebih memfokuskan atau mempersempit tema gambar, sehingga siswa diharapkan kreatif dalam menemukan objek gambar sesuai tema cerita. Pada siklus II, peneliti juga memastikan metode pembelajaran yang lebih variatif, dimana siswa difokuskan pada satu jenis cerita dan satu jenis adegan dalam cerita. Selain itu digunakan metode tambahan yakni mendongengkan cerita sehingga siswa bisa menangkap objek gambar dengan jelas. Motivasi yang diberikan pada siswa juga berbeda, sehingga tingkat pemahaman dari siswa dapat meningkat. Suasana pembelajaran dibuat santai mungkin agar menggambar bisa

menjadi sarana bermain bagi siswa. Secara keseluruhan pembelajaran pada siklus ke dua jauh lebih baik dibandingkan siklus I.



Gambar 2. Contoh karya siklus dua oleh Rizqi Aditya dan Fatir Safaat

Setelah perlakuan pada siklus kedua peneliti mendapatkan perubahan hasil yang cukup signifikan, terlihat dari nilai rata-rata siswa 82,95 diatas nilai KKM 75,00. Artinya pembelajaran pada siklus dua sudah dapat dikatakan berhasil dengan penggunaan cerita sebagai ide berkarya dalam kegiatan menggambar. Hasil menunjukkan berbagai macam gambar yang berbeda-beda pada setiap siswa sehingga siswa dianggap sudah cukup kreatif dalam menemukan objek gambar yang baru. Hal ini didukung pula oleh pembelajaran pada saat covid, dimana siswa belajar dengan kelompok-kelompok yang lebih kecil karena harus menjaga jarak. Maka karya yang dihasilkan dapat beragam karena tidak terpengaruh pada teman sekelasnya.

Perbandingan Siklus I dan Siklus II

Pencapaian belajar siswa

Peningkatan kemajuan siswa dalam menggambarkan objek baru dapat dilihat dari hasil penilaian setiap siklus pada Tabel 2.

Tabel 2. Pencapaian Hasil Belajar Siswa

Siklus	Skor Terendah	Skor Tertinggi	Rata-Rata
I	30	70	47
II	65	100	83

Aspek Efektivitas Pembelajaran

Selain peran aktif siswa dalam pembelajaran, efektivitas penggunaan cerita juga dapat dilihat dari terwujudnya proses pembelajaran siswa yang menyenangkan ketika aktif bertanya dan mencoba menggunakan media gambar yang telah disediakan guru. Aktivitas siswa yang menunjukkan efektivitas pembelajaran pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Pengamatan Terhadap Siswa pada Aspek Efektivitas Pembelajaran (siswa aktif dan pembelajaran menyenangkan)

Pernyataan	Jumlah siswa (%)	
	Siklus I	Siklus II
Siswa yang memperhatikan materi yang disampaikan guru	50	91
Siswa yang mengikuti secara aktif pembelajaran	68	100
Siswa tidak merasa tegang saat pembelajaran menggambar	50	82
Siswa tidak mengantuk/melamun saat pelajaran matematika	59	86

Kreativitas Siswa

Tabel 4. Hasil Pengamatan Karya Siswa pada Aspek Kreativitas

Pernyataan	Persentase	
	Siklus I	Siklus II
Siswa mampu menghadirkan objek baru secara keseluruhan	13.6 %	68.18 %
Siswa yang dapat menambahkan beberapa objek baru dalam gambar	45.45 %	31.8 %
Tetap sama dengan gambar sebelumnya (seperti penambahan motif Siswa yang menambahkan kreasi dari objek lama walaupun hasilnya pada objek lama)	40.9 %	0 %

Melalui tabel di atas dapat dilihat peningkatan kreativitas siswa dari siklus I ke siklus II sebagai berikut:

1. Siswa mampu menghadirkan objek baru secara keseluruhan pada siklus I sejumlah 13,6%, pada siklus II meningkat menjadi 68,18%
2. Siswa yang dapat menambahkan beberapa objek baru dalam gambar pada siklus I jumlahnya 45,45% pada siklus II menurun menjadi 31,8%

3. Siswa yang menambahkan kreasi dari objek lama walaupun hasilnya tetap sama dengan gambar sebelumnya (seperti penambahan motif pada objek lama) pada siklus I jumlahnya 40,9 %, pada siklus II menjadi 0%.

Berdasarkan data diatas dapat dilihat terjadi peningkatan kreativitas siswa dalam menggambar dengan menggunakan cerita sebagai sumber inspirasi.

b. Pembahasan

Proses Pembelajaran Seni dengan Pendekatan Inspiratif

Pendekatan ini mengarahkan siswa untuk menjadi pusat kegiatan, dengan membangun kebaruan atau penghayatan secara mandiri yang kemudian mengekspresikan penghayatan tersebut kedalam karya yang dibuat. Pembelajaran seni membantu menumbuhkan inspirasi siswa yang didapat dari pengalaman baik secara langsung dengan cara melihat, mendengar dan merasakan maupun dengan cara tidak langsung seperti membaca.

Pendekatan inspiratif tentu berbeda dengan cara biasa. Peran inspirasi yang didapatkan sendiri oleh siswa dapat membantu siswa lebih dekat terhadap karya yang dibuatnya. Guru tidak perlu lagi terlalu banyak memberikan instruksi kepada siswa dalam berkarya atau memandu siswa untuk menemukan inspirasi, tetapi siswa secara tidak sadar berpikir serta melakukan penghayatan untuk mendapatkan inspirasi bagi karya yang akan dibuatnya. Peran guru hanya mengarahkan untuk mencari inspirasi secara mandiri melalui media yang disediakan. Guru tidak lagi mendominasi pembelajaran namun hanya memastikan apakah siswa sudah mendapatkan inspirasi gambar yang akan dibuatnya dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan tentang objek yang akan digambarkan oleh siswa. Dari jawaban siswa guru dapat memastikan setiap siswa mendapatkan objek baru dalam gambar yang akan dibuatnya.

Karya yang dibuat dengan inspirasi yang didapatkan secara pribadi tentunya lebih dapat melekat dan menjadi keahlian baru pada siswa, mencadikan karya yang dibuat oleh siswa lebih bermakna. Pengalaman lain selain mendengarkan cerita seperti melihat laut, pohon disekitar pantai, rumah penduduk di sekitar pantai, ikan dilaut yang pernah di lihat siswa juga menjadi pengetahuan tambahan dalam membuat karya. Sehingga siswa secara

holistik mewati proses berkarya seni mulai dari melihat, bereksplorasi dan kemudian berkarya.

Pada penelitian ini, proses inspirasi yang didapatkan oleh siswa lewat cerita dibantu oleh bimbingan guru. Pada siklus I guru secara aktif memacu siswa agar dapat berpikir kreatif sesuai dengan cerita yang dipilih oleh siswa. Proses menginspirasi ini dilakukan dengan mempersilahkan siswa untuk memilih cerita yang dianggapnya menarik. Siswa dapat memilih cerita yang disukainya, akan tetapi terdapat kendala karena siswa harus membaca beberapa cerita dan mengerti beberapa alur cerita sebelum memilihnya menjadi ide menggambar. Selain memakan waktu yang lama didalam memilih cerita yang ingin diambilnya, siswa juga memerlukan waktu untuk memilih adegan yang ingin dijadikannya sebagai inspirasi dalam menggambar.

Siswa dalam memilih inspirasi di siklus I juga masih bingung karena belum terbiasa dengan cara baru menggunakan cerita. Siswa yang terbiasa menggambar objek yang sering ia gambar tiba-tiba harus membuat objek baru. Pada akhirnya siswa tetap menggambar objek yang sama namun objek yang sama dihubungkan dengan gambar yang mereka buat. Pada siklus satu setidaknya inspirasi dalam menggambar sudah mulai terlihat ketika siswa menyambungkan objek gambar dengan adegan walau belum nampak jelas.

Pada siklus II, guru lebih memfokuskan siswa terhadap satu cerita. Hal ini dimaksudkan agar siswa tidak bingung menentukan cerita yang ingin diambilnya. Guru memilih cerita yang dianggap cukup dekat dengan keseharian mereka dan objek dalam cerita juga dapat ditemukan dalam keseharian siswa yakni daerah pinggir laut. Siswa kemudian di dongengkan oleh guru dengan maksud agar tidak ada hal-hal dalam cerita yang tidak dimengerti oleh siswa. Kemudian siswa dipastikan memilih salah satu adegan dan memberi tahu kepada guru hal-hal yang menjadi inspirasi dalam adegan tersebut sehingga terdapat objek baru dalam karya gambar.

Pembelajaran yang dilakukan dalam penelitian ini dilihat efektif walau belum banyak objek baru yang timbul namun siswa sudah cukup mengerti bahwa inspirasi dalam menggambar sangat perlu agar siswa dapat menjelaskan apa objek atau tema dari karya gambarnya. Hasil penelitian tersebut sejalan dengan hasil penelitian (Merliana et al., 2018) yang menemukan bahwa pendekatan inspiratif dapat membantu

siswa dalam meningkatkan kreatifitas dalam menggambar pada siswa kelas rendah atau kelas satu sekolah dasar. Media yang digunakan guru juga sangat membantu siswa karena membuat siswa bebas memilih media sehingga dapat mengungkap inspirasi yang ia dapatkan.

Dari hasil monitoring selama penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan, membelajarkan menekankan pada proses mencari inspirasi yang dilakukan sendiri oleh siswa. Siswa menjadi pusat kegiatan belajar dengan mencari sendiri keterkaitan antara adegan yang ada didalam cerita serta objek-objek yang harus dipilihnya untuk dijadikan objek dalam menggambar.

Kreativitas Siswa Menemukan Objek Baru Dalam Berkarya Seni Rupa

Selain efektifitas penggunaan cerita pada karya seni, tujuan penelitian utama dalam penelitian ini adalah kreatifitas siswa dalam menggambar objek baru pada karya dua dimensi. Sumber utama untuk melihat kreativitas siswa dapat dipantau melalui hasil gambar siswa. Kreativitas siswa dapat dilihat dengan hadirnya ciri-ciri kemampuan berpikir kreatif yang ditunjukkan siswa atau *aptitude* dimana siswa memiliki kemampuan berpikir lancar, keterampilan berpikir luwes, berpikir orisinil dan keterampilan menilai. Selain itu siswa memiliki ciri-ciri afektif atau *non aptitude*, dimana siswa memiliki rasa ingin tahu, bersifat imajinatif, tertantang oleh kemajemukan, berani mengambil resiko dan dapat menghargai (Sandi, 2020).

Pada penelitian ini kreatifitas siswa dapat tumbuh baik dari dirinya sendiri maupun dibantu dengan peran guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran. Kreatifitas siswa dalam belajar seni dapat dilakukan dalam berbagai caramisalnya saja dengan dengan prinsip pembelajaran yang menyenangkan, unik, kreatif, inovatif, demokratis, Inisiatif (Sunarto, 2018). Berdasarkan hasil penelitian, objek baru dalam gambar serta dapat dilihat dari adanya penambahan objek dari gambar sebelumnya maupun pengembangan dari objek yang sudah ada atau sering digunakan siswa pada karya sebelumnya. Kreativitas pada siklus I dilihat dari beberapa siswa yang berani mengajukan pertanyaan perihal kesulitan yang dia dapatkan ketika menggambar, walaupun pada siklus pertama masih banyak siswa yang tidak kreatif atau merespon pembelajaran secara aktif. Guru masih harus memotivasi siswa untuk tidak ragu

dengan karya yang dibuatnya. Banyak siswa yang masih berpatokan kepada gambar lama. Hanya saja kreatifitas siswa timbul dengan menyambungkan cerita yang dipilihnya dengan gambar yang dibuatnya. Pada siklus ini guru mengapresiasi usaha siswa untuk mencoba paham dan mengerti tentang isi cerita yang harus dikatkan dengan gambar walaupun sebenarnya banyak siswa yang menunjukkan ketidaksinambungan antara cerita dengan objek gambar yang dipilih.

Kreativitas pada siswa justru mengalami perubahan yang cukup signifikan pada siklus II. Siswa sudah lebih banyak menanyakan kalimat-kalimat yang tidak dimengerti dari lalur cerita. Siswa juga kebanyakan sudah memiliki ide gambar, dimana referensinya dilihat dari sekitar mereka. Banyak siswa juga sudah berani menghadirkan sosok manusia kedalam gambar yang dibuat. Bahkan ada siswa yang menggambar jauh dari objek-objek yang dihadirkannnya pada siklus I. Perubahan kreatifitas siswa sejalan dengan studi yang dilakukan oleh (Eka et al., 2020) yang menemukan bahwa kreatifitas menggambar siswa mengalami peningkatan yang baik karena diberikan pendekatan eksplorasi seni menggambar.

Berdasarkan hasil pengamatan gambar siswa, dapat terlihat adanya peningkatan kreativitas menggambar siswa dalam pembuatan karya seni dua dimensi yaitu menggambar sebagaimana berikut:

Hasil penelitian itu sejalan dengan studi yang dilakukan oleh (Girsang & Samosir, 2019) yang menemukan bahwa metode bercerita dapat meningkatkan kreatifitas menggambar anak usia dini umur 5-6 tahun. Kegiatan mendongeng memang dapat meningkatkan kreatifitas anak secara umum, terlebih anak usia dini (Catala et al., 2017).

Efektivitas Penggunaan cerita

Penelitian tindakan kelas ini juga bertujuan untuk meningkatkan efektivitas penggunaan cerita. Terwujudnya efektifitas penggunaan cerita dapat dilihat dari terlaksananya indikator pembelajaran cesara efektif. Pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila kompetensi siswa tercapai dalam tujuan pembelajaran serta pembelajaran yang terasa menyenangkan. Keberhasilan siswa dalam menggambar dapat kita lihat dari kesinambungan gambar dengan tema, hadirnya objek baru dalam

gambar, penggambaran adegan dalam cerita dan pemilihan tokoh untuk dijadikan objek gambar dalam cerita.

Guru yang berperan sebagai fasilitator menjadikan pembelajaran menggambar menjadi aktif, sehingga siswa mencari sendiri pemecahan masalah dalam pembelajaran. Pembelajaran dalam penelitian ini berlangsung aktif dimana terjadi interaksi antara guru dan siswa dalam memahami cerita pada gambar. Melalui pendekatan inspiratif siswa diminta merenungkan dan membayangkan adegan dan suasana yang terjadi dalam alur cerita. Siswa diberi kesempatan untuk menghadirkan objek baru walaupun gambar yang dihadirkan belum sempurna. Pemberian tanggung jawab kepada siswa untuk menyelesaikan gambar dengan waktu yang telah ditentukan dibawah pengawasan guru memicu siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran.

IV. PENUTUP

a. Kesimpulan

Pembelajaran seni rupa dua dimensi yakni menggambar dengan pendekatan inspiratif dimana siswa secara aktif dan kreatif mencari objek gambar yang ingin digambarkan mendorong siswa untuk banyak bertanya kepada guru tentang hal-hal yang menyulitkan baik dari segi teknik maupun ide cerita yang disampaikan oleh guru, dapat menghargai karya sendiri dan menemukan objek secara mandiri.

Pelaksanaan pembelajaran seni menggambar dengan menggunakan cerita pada siswa kelas IV di SDN 2 Banawa dapat meningkatkan efektifitas pembelajaran yang dapat dilihat dari tercapainya tujuan pembelajaran dan proses pembelajaran yang aktif serta menyenangkan.

b. Saran

Guru diharapkan mengembangkan komposisi gambar siswa yang telah menemukan objek baru dalam menggambar, sehingga siswa lebih banyak menggambarkan objek baru dan berani mengungkapkan pendapatnya.

Guru membuat perencanaan pembelajaran yang lebih terperinci agar lebih efektif dalam penggunaan waktu.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprianti. (2013). *Kegiatan Bercerita yang menyenangkan*. Indeks.
- Catala, A., Theune, M., Gijlers, H., & Heylen, D. (2017). Storytelling as a creative activity in the classroom. *Proceedings of the 2017 ACM SIGCHI Conference on Creativity and Cognition*, 237–242. <https://doi.org/10.1145/3059454.3078857>
- Chad-Friedman, E., Lee, Y., Liu, X., & Watson, M. W. (2019). The effects of visual arts pedagogies on children's intrinsic motivation, creativity, artistic skill, and realistic drawing ability. *The Journal of Creative Behavior*, 53(4), 482–495. <https://doi.org/10.1002/jocb.228>
- Eka, F. P., Udin, T., & Latifah, L. (2020). Pengaruh metode eksplorasi seni menggambar terhadap kreativitas siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah. *UNIEDU: Universal Journal of Educational Research*, 1(2), 116–131.
- Girsang, M., & Samosir, J. (2019). Pengaruh metode bercerita terhadap kreativitas menggambar anak usia 5 -6 tahun. *Jurnal Mutiara Pendidikan*, 4(2), 17–26.
- Meesuk, P., Sramoon, B., & Wongruga, A. (2020). Classroom action research-based instruction: the sustainable teacher professional development strategy. *Journal of Teacher Education for Sustainability*, 22(1), 98–110. <https://doi.org/10.2478/jtes-2020-0008>
- Merliana, A., Rengganis, I., & Djumhana, N. (2018). Penerapan pendekatan inspiratif untuk meingkatkan kreativitas menggambar siswa. *JPGSD: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(1), 13–22. <https://doi.org/10.17509/jpgsd.v3i1.14015>
- Miao, J. (2020). Interpretation of children's painting and child drawing. *Education Reform and Development*, 2(1), 29–32.
- Roihannah, R. (2020). Peningkatan kreativitas anak di TK Nurud Dholam Bugih Pamekasan dengan menggunakan metode bercerita bergambar. 4, 247–253.
- Sandi, N. V. (2020). Menggambar dalam mengembangkan kreativitas dan bakat siswa Sekolah Dasar. *Biormatika : Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 6(1), 79–87. <https://doi.org/10.35569/biormatika.v6i1.688>
- Sunarto, S. (2018). Pengembangan kreativitas-inovatif dalam pendidikan seni melalui pembelajaran mukidi. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(2). <https://doi.org/10.24176/re.v8i2.2348>